

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong merupakan salah satu destinasi wisata baru yang didirikan pada tanggal 27 Desember 2016 bertempat di gedung Dispusipda (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat). kata *Inohong* ini berasal dari Bahasa Sunda yang memiliki arti tokoh atau orang – orang penting. Banyak nama tokoh-tokoh yang terpajang diruangan ini seperti tokoh pahlawan Nasional, Paguyuban Pasundan, Deklarasi Djuanda, pahlawan pejuang kemerdekaan, Seniman Musik, tokoh pada masa kemerdekaan, Sastrawan, Gubernur dan Wakil Gubernur Jawa Barat pada masa ke masa, Doktor Permainan dan Pojok Gubernur yang berisi kan informasi dan penghargaan para gubernur terdahulu. Museum Panggung Inohong ini juga menyuguhkan rangkuman sejarah kerajaan yang ada di Provinsi Jawa Barat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Amelia selaku penanggung jawab di museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong, mengatakan walaupun Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong ini memiliki keunikan tersendiri karena satu – satunya Museum *Hall Of Fame* pertama di Indonesia, tetapi Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong ini belum memiliki media promosi yang interaktif untuk memberikan informasi yang dapat memvisualisasikan konten - konten dan fasilitas ruangan secara detail. Dalam upaya mempromosikan, pengelola pada dasarnya hanya menggunakan media *social* (Instagram dan Facebook) dimana dari kedua media tersebut belum dapat memvisualisasikan secara detail suasana disana, karena informasi yang disajikan pada dasarnya berupa teks dan foto yang diambil hanya dari satu sudut saja. Kurangnya media promosi interaktif pada suatu tempat dapat berpengaruh terhadap kunjungan . Dapat dilihat bahwa data pengunjung yang datang ke Museum *Hall Of Fame* pada tahun 2017 sebanyak 21.794 orang sedangkan pada tahun 2018 terjadi penurunan yang terhitung sebanyak 19.888 orang. Dari data hasil kuisisioner yang disebarkan kepada pengunjung dan calon pengunjung baik dari bandung dan luar bandung hasil yang didapat bahwa 64% orang tidak mengetahui adanya Museum *Hall Of Fame*. 81%

orang mengatakan belum pernah berkunjung ke Museum *Hall Of Fame* sehingga pengunjung yang datang mengalami penurunan.

Pada penelitian yang sejenis sebelumnya telah dilakukan oleh Harianto, hasil penelitian menunjukkan bahwa virtual *tour* dapat memberikan edukasi sejarah tentang koleksi yang dipamerkan pada museum [1], namun koleksi yang di visualisasikan belum ada objek 3D. Selain itu ada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh G. Dianto Thomas pada tahun 2018 hasil penelitian menunjukkan bahwa Virtual *tour* sebagai media promosi dapat memikat wisatawan local ataupun interlokal untuk melihat lokasi penginapan dengan tampilan 360 *view* [2], namun didapat saran kualitas gambar perlu di tingkatkan. Maka berdasarkan hasil penelitian tersebut didapat sebuah pemikiran menggunakan konsep virtual *tour* 360 derajat untuk mempromosikan Museum *Hall Of Fame*, dengan fitur *3DView* 360 supaya objek terlihat menarik dan lebih detail, sehingga objek dapat diputar sebanyak 360 derajat. Pada penelitian ini menggunakan model Kubus (Cube). Model Kubus (Cube) merupakan model panorama 360 atau hasil *stitching* foto yang menggabungkan 6 wajah kubus dari Depan, Belakang, Kiri, Kanan, Atas & Bawah yang nantinya dilipat menjadi kubus panorama. *Tools* yang digunakan untuk menampilkan *Virtual Tour* ke *Website* menggunakan *tools* 3D Vista.

Solusi berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka muncul gagasan untuk dijadikan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi 360 *View* Sebagai Media Promosi Pada Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, masalah yang dapat ditemukan di Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong adalah sebagai berikut :

1. Media promosi yang dilakukan kurang interaktif dan optimal, hanya menggunakan *social media* (Facebook dan Instagram).
2. Informasi yang disajikan pada *social media* tidak memberikan keseluruhan konten – konten dan fasilitas apa saja yang ada di lingkungan Museum *Hall Of Fame*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi 360 *view* sebagai media promosi Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membantu pengelola dalam mempromosikan Museum *Hall Of Fame* kepada Masyarakat.
2. Untuk membantu Masyarakat mendapatkan informasi konten – konten fasilitas dan suasana dilingkungan Museum *Hall Of Fame*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan terfokus pada tujuan, maka batasan masalah dalam pengembangan aplikasi 360 *view* Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong ini mencakup dua hal, yaitu batasan area penelitian dan batasan sistem.

1.4.1 Batasan Area Penelitian

1. Lokasi yang akan dibuat kedalam aplikasi 360 *view* adalah lingkungan Museum.
2. Area yang akan dimasukkan kedalam aplikasi 360 *view* merupakan area dan fasilitas umum.
3. Area seperti area Graha, Puspaloka, area kantor, area perpustakaan dan area ruang baca tidak akan dimasukkan ke dalam aplikasi 360 *view*.

1.4.2 Batasan Sistem

1. Aplikasi yang dibangun berbasis *web*.
2. Target pengguna sistem adalah calon pengunjung Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong.
3. Sistem yang dibangun dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript, MySql, PHP.
4. Dalam penggabungan atau penjahitan foto (*image stitching*) dan *viewer* panorama menggunakan model *Cube* (kubus)

5. *Tools* yang digunakan untuk proses *stitching* panorama adalah PTGUI.
6. Untuk menampilkan foto panorama 360 dengan model *Cube* di *website* menggunakan *tools* Panellum Viewer.
7. Lingkungan dalam 360 *view* dibuat dengan teknik fotografi untuk memberikan gambaran sesuai aslinya.
8. Pendekatan pembangunan perangkat lunak menggunakan pendekatan analisis berorientasi objek.
9. Analisis berorientasi objek menggunakan *tools* UML

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Studi Kasus. Pendekatan penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan guna menambah pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan, yaitu :

1. Studi Literatur

Mencari informasi – informasi dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan topik yang sejenis. Dengan cara *review* beberapa jurnal terkait, dan membaca penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, Di sini penulis mereview sebanyak 6 Jurnal, 1 *paper* dan majalah ilmiah yang berkaitan dengan topik dan sistem yang akan dibangun.

2. Observasi

Melakukan pengamatan pada objek penelitian secara langsung dilapangan untuk mencatat dan mempelajari kebutuhan apa saja yang nantinya akan dibangun sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang bersangkutan

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan menanyakan beberapa pertanyaan kepada narasumber untuk menemukan permasalahan

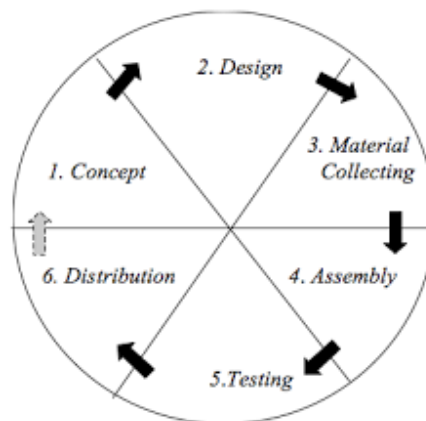
yang harus diteliti, Di sini penulis melakukan wawancara tatap muka secara langsung dengan narasumber.

4. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, Pada teknik ini penulis menyebarkan kuesioner kepada responden sebanyak 100 responden.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode perancangan yang digunakan adalah metode Multimedia Development *Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo dapat dilihat pada Gambar 1.1 :



Gambar 1. 1 Metode MDLC

Menurut Sutopo, dalam Setiawan, dkk [3], yang berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan yaitu :

1. *Concept*

Tujuan dari Aplikasi *Web 360 view* atau *Virtual tour* adalah untuk mempromosikan Museum Hall Of Fame Pangung Inohong yang bertempat di Gedung Dispusipda Jawa Barat yang berada di Kota Bandung kepada pengunjung dan calon pengunjung dalam negeri dan luar negeri. Aplikasi ini nantinya memungkinkan untuk pengguna bias melihat secara menyeluruh dengan *view 360 derajat*. Tentunya *virtual tour* ini dapat

memberikan kesan pengguna ataupun user bias berinteraksi dan merasakan seakan-akan dia berada di tempat tersebut.

2. *Design*

Pada tahap ini membutuhkan keterampilan dalam membuat tampilan dan pengumpulan data untuk pengembangan aplikasi yang terdiri dari : *Use Case diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram*

3. *Material Collecting*

Pada tahap ini pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan, seperti mempersiapkan kamera Dslr, tripod 360 dan *panoramic Head*.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi menggunakan *virtual tour maker* berdasarkan *design*, seperti *user interface*, bagan alir, dan struktur navigasi.

5. *Testing*

Tahap *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan aplikasi 360 *View* sebagai media promosi *interaktif* di Museum Hall Of Fame Panggung Inohong .

6. *Distribution*

Pada Tahap ini Setelah tahap pengujian (*testing*) selesai maka aplikasi akan diberikan kepada pihak pengelola Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong dan di distribusikan ke *web* resminya.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka ditetapkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum mengenai aplikasi *360 view*, *image stitching*, *Codeigniter* serta tinjauan mengenai tempat penelitian yaitu Museum *Hall Of Fame* Panggung Inohong.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data implementasi antarmuka dan tahap - tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.

